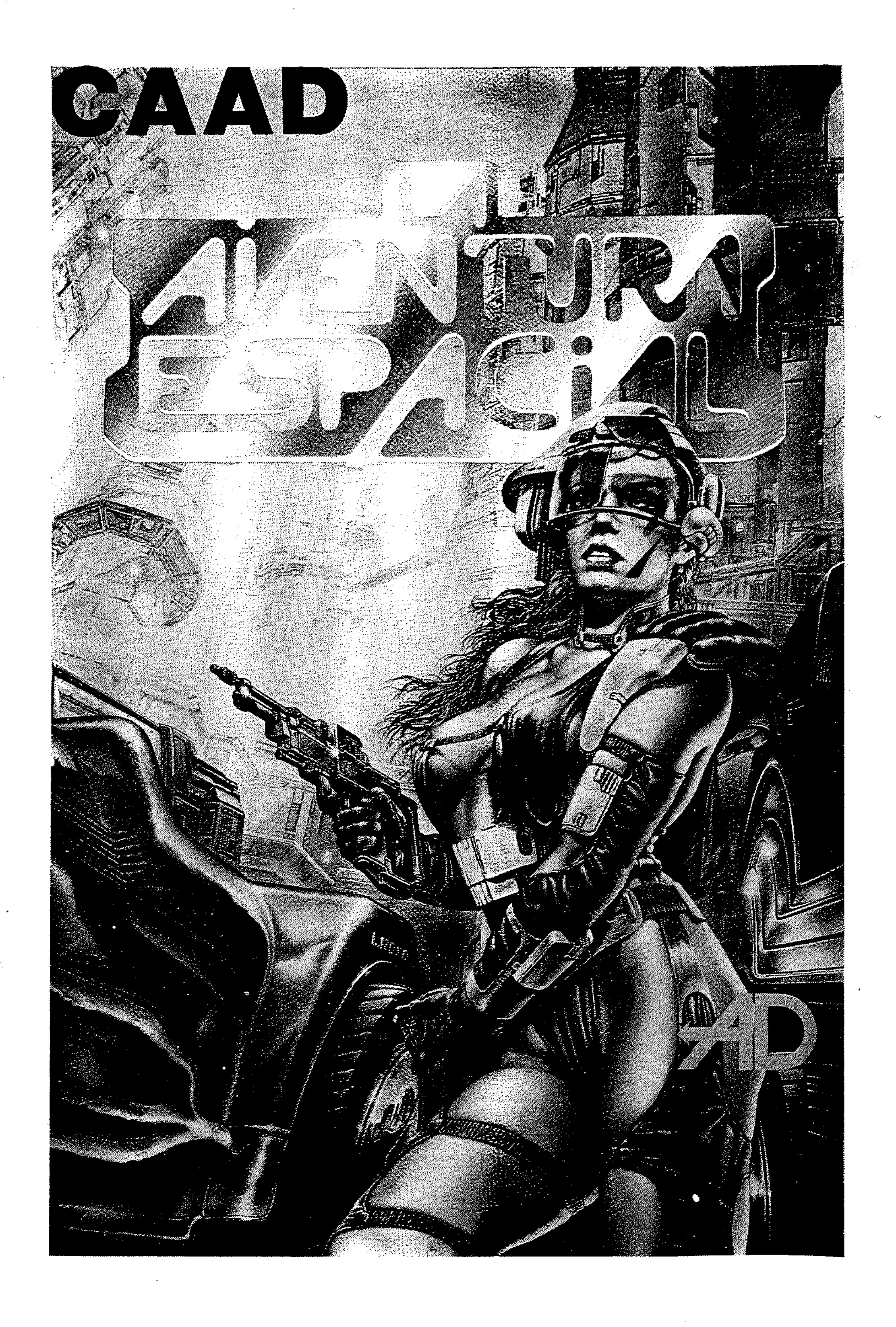

CAAD
AVENTURA ESPACIAL
AD

SUMARIO

DIRECTOR:

Juan Muñoz Falcó

COLABORADORES:

Andrés R. Samudio - "Kutu" - Javier San José - Carlos Sisí - "El que acecha en el Umbral"

Portada de la AVENTURA ESPACIAL realizada por Luis Royo.

CAAD 7 - Junio-Julio - 1990

EDITORIAL

Prefacio

Pero... ¿Esto que es? ¡Una editorial con un prefacio! Tranquilos... todo tiene su explicación, y la mia es aseguraos que, antes de que pudiera leer una sola palabra, arranque del director de este fanzine la solemne promesa de que el texto se conservase integro, sin modificar ni una coma. Los que conocemos a Juanjo, sabemos que de otra forma no hubiese sido publicado.

Toda historia, aún la de un sueño, tiene su protagonista, y el de ésta es Juan José Muños Falcó, Juanjo, para quienes lo queremos y admiramos.
Y el sueño de Juanjo era nada meos crear una publicación dedicada a las aventuras conversacionales en un país donde sólo tres locos nos interesábamos por el tema y, donde además, eso de suscribirse por correo no se estila, por no hablar de colaborar sin remuneración.
Las burlas y chirigotas no se hicieron esperar, pero el tío seguía en sus trece. Por sus propios medios y sin ninguna ayuda, abrió un apartado de correos y empezó su labor de hormiguita.
Aquí de he de hacer una importante aclaración: Juanjo ha ido siempre en solitario, sin subvenciones (varias veces prometidas, pero nunca hechas realidad), sin ayudas (varias veces pedidas, pero nuinca concedidas porque siempre había algo más importante) y sin ningún ejemplo a seguir (todo era de su cosecha, desde el formato hasta la forma de enfocar los temas).
El fanzine lo hacía, y lo hace, en su casa. El se lo monta y fotocopia. Elige los dibujos y saca, no sé de donde, las pantallas y, lo más penoso, pone la pasta.
Y así fue la cosa, regalando ejemplares, dando la paliza para obtener información interesante que publicar, poniedo sus anuncios en las revistas, llamando por teléfono para dar a conocer su criatura y desapareciendo durante varios días para aparecer después, con cara de alucinado, con su flamante revistilla que distribuía libremente como si, encima, le hiciéramos un favor al leerla.
Juanjo quizá sabía, yo confieso que no, que los amantes de la aventura eran un grupo muy especial, con muchas cosas para decir y muchas ganas de colaborar.
Y empezaron a llegar las suscrpciones, y las colaboraciones, y los artículos de fondo, y los dibujos y nuevas sugerencias. Así, sin grandes triunfalismos, trabajaba nuestro hombre, y pronto, muy pronto, nos dimos cuenta, con sorpresa, pero con orgullo, de que el ejemplar que teniamos en nuestras manos era de una calidad muy superior a lo que suele ver en ese campo.
(He de hacer notar que el que esto firma recibe unas cinco publicaciones similares del "extranjero" y sabe de lo que está hablando).
Por supuesto, llegaron las críticas, algunos (ojalá tuvieran razón), se creían que con

sus 1.000 pesetas estaban poco menos que creando un nuevo magnate de la prensa. Otros se quejaban de todo lo imaginable y sugerían (sin aportar nada) cientos de impracticables modificaciones (y es que los toros desde la barrera son muy toreables).

Pero nuestro personaje no se arredó. Un día apareció con una vistosísima tarjeta metálica de socio, otro con la idea de crear una bolsa de aventuras que el mismo duplicaría, haría las tapas y pondría a la venta y, como golpe final, resulta que, siempre buscando una mejor calidad, ahora... ¡el fanzine se hace en imprenta!.

Pero... ¿Quién es éste Juanjo? ¿Cuáles son sus méritos? ¿Con qué derecho se atreve a dirigir una revista de aventuras?

Voy a decir algunas cosas que él se tiene muy callado y quizá os explique un poco el porqué se metió en este lío.

En Juanjo me inspiré, cuando andaba por todas partes dando la lata en busca de información para su fanzine, para crear el hoy tan entrañable personaje Yiepp. El aceptó de buen grado la broma y hasta aportó varias ideas muy positivas.

Su pasión por las aventuras es tal que es la única persona que, si hiciésemos un mano a mano en jugarlas, continuaría hasta mucho después de que yo me hubiése ido a la cama a dormirla.

Tiene una colección de aventuras que todos le envidiamos, desde primeras ediciones, hoy en día extinguidas, hasta rarsimas producciones de última hora.

Sin la colaboración de Juanjo, muchas de las respuestas de El viejo Archivero, Big Chipo y Hebilla de Calatayud, no hubieran salido nunca a la luz. (Y todo esto calladito).

Su conocimiento de las aventuras es enciclopédico, superando hoy en día, en mucho al que esto escribe.

Juanjo ha sido el único que ha tenido la santa paciencia de jugarse, una a una, las más de cien aventuras enviadas a nuestro concurso. A él se debe la selección y todavía está en ello y suya será la voz de más peso en la decisión final.

Y, esto lo sabe poca gente, cientos de los mensajes y descripciones que todos habéis visto en "El Firfurcio, La Aventura Original, Jabato, Cozumel y la Aventura Espacial", son de Juanjo (y otra vez calladito y sin cobrar nada).

Estos son algunos de sus "poderes", hay más, pero creo que os hacéis una idea de su amor y autoridad en el tema.

Y para terminar, una petición. No de Juanjo, sino mía. No dejéis que tanta esfuerzo y entusiasmo se pierda. Hablad a vuestros amigos del fanzine, colaborad en él, aportad ideas. Buscad, en fin, que la obra es extienda y que todos podamos seguir disfrutando de ésta vuestra publicación.

En cuanto a mi, sólo tengo que decir: Gracias Juanjete.

Andrés R. (lo que os de la gana) *Samudio*

Capítulo 7

1

Los escarpados acantilados dificultan tu avance en dirección este, no obstante logras vencer este pequeño obstáculo sin ninguna dificultad. Mientras avanzas oyes el rugir de las olas al romper contra las rocas. Después de haber caminado durante algunas horas llegas a lo que parece la entrada de una cueva, pero te sorprende su colosal tamaño. Además a ambos lados de la entrada hay una columnas talladas con figuras demoniacas. Decides entrar, pasa al 12. Prefieres seguir tu camino, pasa al 7

2

El tunel es estrecho pero puedes avanzar sin dificultad. Al final llegas a una ampila cámara iluminada por la luz de cientos de antorchas colgadas en las paredes. Este detalle te hace pensar que alguien debe mantenerlas encendidas, así que extremas las precauciones al penetrar en la cámara. Multitud de columnas sujetan un abovedado techo que se eleva hacia lo alto. Te apoyas sobre una de ellas a descansar, pero de repente escuchas un extraño siseo. Algo se acerca a donde estás, pero todavía no te ha visto porque la columna se interpone. Debes hacer algo rápido. ¿Tienes el escudo mágico? Si es así, pasa al 30. Si no, pasa al 14.

3

Corres hacia la columna sin mirar hacia atrás. Sonríes al ver que estás muy cerca y parece que la górgona no se ha fijado en tí. De pronto esa sonrisa se transforma en terror, un frío mortal se extiende a lo largo de tu espalda y llega hasta tus extremidades, ¡te estás petrificando!. Serás una bonita estátua en la colección de la górgona.

4

Corres lo más rápido posible hacia la salida mientras oyes un extraño siseo. Sientes un frío glacial en tu mano izquierda. Al salir de la cueva miras tu mano y descubres que está petrificada. No sabes que es lo que habrá causado esto, pero a partir de ahora tu extremidad izquierda ha quedado inutilizada (se te penaliza con una disminución de 4 puntos de DESTREZA). Pasa al 23.

5

En una oscura esquina descubres una horrenda colección de estátuas, todas en posición que denotan horror. Como por aquí no ves nada interesante decides registrar el cuerpo de la górgona, procurando no mirar su rostro, ya que su mirada podría petrificarse aún estando muerta. Encuentras una pequeña llave que decides llevarte. Ahora pasa al 23.

6

El cofre se abre sin ninguna dificultad desvelando su contenido, pasa al 16.

7

Llegas, al fin, a una playa arenosa, rodeada en su parte occidental por escarpados acantilados. El mar está tranquilo y el sol se refleja en su superficie. No lejos de la costa ves lo que parecen los restos de un naufragio. ¿Quiéres ir a investigar? pasa al 26, ¿prefieres continuar tu camino en dirección este? pasa al 19.

8

Tomas aire (tira un dado y apunta el resultado en tu hoja de aventura como PUNTOS DE AIRE) y te sumerges. Observas que el barco está totalmente podrido debido a la acción del agua marina. Cientos de pececillos entran y salen por los ventanucos y aberturas de la quilla. No crees que halla nada de valor en su interior pero decides comprobarlo. Pasa al 27.

9

Continúas por un estrecho pasillo haste llegar a las habitaciones de la tripulación. Un montón de literas apiladas contra las paredes, rotas o en mal estado la mayoria, son lo único que queda en pie. No parece que halla nada de interés, así que sales por una puerta que hay a tu izquierda. Pasa al 23.

10

El pescador sigue con su trabajo, sin hacer caso de tus preguntas. Quizás tengas que motivarlo para que te dé la información que buscas. Si le muestras 5 doblones de oro pasa al 29, decides que, al fin y al cabo, la información no es importante, y sigues tu camino, pasa al 34.

11

Te despides del pescador y sigues tu camino, pasa al 34.

12

La cueva es colosal, pero no parece que sea obra de la naturaleza, sino que parece haber sido excavada por alguién (o algo). Flanqueando tu camino observas las mismas extrañas columnas que viste a la entrada. Dos túneles parten desde aquí hasta el interior. Tomarás el tunel de la izquierda, pasa al 2. Tomarás el tunel de la derecha, pasa al 15. Prefieres abandonar la cueva, pasa al 20.

13

Se te ocurre que quizás puedas volver el arma de la górgona contra ella misma. ¿Cómo? muy fácil, reflejando su mirada con el escudo; pero para ello debes tomar una posición adecuada. Observas que a pocos pasos una columna te brinda esa posición. Debes intentar correr hacia ella sin que la góngora fije su mirada en tí. Tira 2 dados y comprueba la puntuación obtenida con tu DESTREZA: si la tirada es mayor o igual, pasa al 3, si es menor pasa al 21.

14

¿Qué vas a hacer? Correr hacia la salida, pasa al 4, ¿hacer frente a lo que venga hacia tí? pasa al 22.

15

El tunel es largo y estrecho; tienes que caminar bastante tiempo a oscuras. Pronto observas un pequeño destello de luz al fondo y te encaminas hacia allí. Penetras en una amplia cámara iluminada por antorchas, cuya luz se refleja sobre cientos de joyas, monedas y demás objetos de oro y plata. Estás en la cámara del tesoro. De todo lo que observas sólo un objeto te llama la atención, un cofre dorado con una pequeña cerradura. Si tienes una llave pequeña, pasa al 16. Si no, puedes intentar abrirlo forzando la cerradura, pasa al 24, si prefieres salir sin hacer nada, pasa al 25.

16

Dentro del cofre hay una pequeña esfera dorada y una inscripción que lees atentamente: "Tres has de juntar, tierra, aire, mar". ¿Qué querrá decir la inscripción? De todas formas decides llevarte la esfera. Al hacerlo observas un número grabado en la superficie, el 2. Pasa al 25.

17

Vuelves a la orilla y decides que es hora de continuar tu camino hacia el este. Pasa al 19.

18

Avanzas por un pequeño pasillo y llegas a una bifurcación. Sigues por la izquierda, pasa al 9. Prefieres ir por la derecha, pasa al 28.

19

Caminas por la playa, bordeando la orilla del mar, en dirección este. A lo lejos divisas una pequeña barca y alguien sentado en la arena. Te acrecas. Se trata de un pescador que trabaja arreglando sus redes. le saludas y él te devuelve el saludo, aunque de manera brusca. ¿Quiéres intentar obtener información del pescador? pasa al 10. ¿Prefieres continuar tu camino? pasa al 34.

20

Sales de la cueva y sigues tu camino en dirección este, pasa al 7.

21

Corres sin mirar atrás. A pesar de que sólo son unos metros los que te separan de la columna, se te hace una eternidad. Al llegar te apoyas contra la columna y mantienes la respiración mientras la górgona se acerca. Cuando crees que está lo suficientemente cerca, sacas el escudo y enfocas su parte pulida hacia la górgona. Oyes un grito desgarrador mientras el cuerpo de la górgona se petrifica. (Tira un dado y suma los puntos obtenidos a tu puntuación de SUERTE). Cuando todo termina decides registrar la cámara, pasa al 5.

22

Sales de detrás de la columna para hacer frente a tu adversario. Tu mirada se cruza con la de una ¡GORGONA!, un ser que, según las historias, petrifica con la mirada. Puedes comprobar que las historias son ciertas ya que tu cuerpo ha comenzado a petrificarse. Serás una bonita estátua en la colección de la górgona.

23

Vuelves a la cueva y decides que tienes dos posibilidades: tomar el tunel de la derecha, pasa al 15, salir de la cueva, pasa al 20

24

Tus ágiles dedos manipulan la cerradura. Oyes un chasquido delatador de que la cerradura ha cedido, al mismo tiempo que sientes un pinchazo en el dedo. ¡Has activado un mecanismo de protección!, una pequeña aguja, envenenada seguramente, ha pinchado tu dedo. Rápidamente el veneno se extiende por toda la extremidad, dejándola inutilizada (debes restar 5 puntos a tu DESTREZA en COMBATE). Por suerte no era un veneno mortal. Ahora puedes mirar que hay en el cofre, pasa al 16.

25

Abandonas la estancia y retrocedes por el largo y estrecho tunel hacia la salida de la cueva. Pasa al 20.

26

Te introduces en el mar para alcanzar el lugar del naufragio (debes dejar todo lo que lleves en la orilla para poder nadar sin dificultad; sólo puedes llevar un objeto). Parece que se trata de un barco mercante que posiblemente naufragó aquí a causa de una tormenta. Decides bucear a ver si encuentras algo, pasa al 8. Prefieres volver a la costa, pasa al 17.

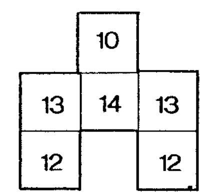
27

Penetras en el interior del barco por la trampilla que da a la bodega de carga. A partir de ahora tienes

tiempo limitado para registrar el barco. cada vez que avances a una habitación resta un punto de AIRE: cuando se te acaben deberás volver a la superficie pasando al 17. En cualquier momento debes volver a la superficie. Ahora pasa al 33.

28

Una gran puerta, cuyos goznes oxidados no han podido resistir su peso, te franquea el paso al interior del camerote del capitán. Algo se mueve en una oscura esquina, ¡es un tiburón!. El tiburón se mueve sigilosamente dispuesto a atacar. Si vences, pasa al 31.



TIBURON

Energía vital = 10

Destreza en combate = 6

29

Resta 5 doblones de tu lista de equipo. El pescador sonríe mientras coge los doblones. "Lo único que le puedo decir, forastero, es que tenga cuidado en la ciudad, últimamente pasan cosas muy extrañas. Quizá lo que busca esté en la Torre de los Elementos, pero deberá encontrar ayuda para entrar en ella. Sólo hay dos personas en la ciudad que conocen la clave."

Cuando en la ciudad creas que estás ante las personas que pueden ayudarte, suma 5 al número de referencia donde estés y pasa a ese nuevo número de referencia. El texto que leas te indicará si es la persona que buscas. Ahora pasa al 11.

30

Mediante la parte pulida del escudo puedes observar quién o qué se acerca por tu espalda. Al comprobar de qué se trata se te hace un nudo en la garganta, ¡es una GORGONA!. Rápidamente retiras el escudo. Por las historias que cuentan, sabes que una mirada de la Górgona te petrificaría. Debes hacer algo rápido. Intentar huir, pasa al 4. Quizás tengas otro plan, pasa al 13.

31

El tiburón custodiaba un extraño baúl. Te acercas a él y lo abres. Dentro descubres una extraña esfera plateada con un número en su superficie, el 5. La recoges y abandonas el camarote, pasa al 9.

32

Avanzas por un pequeño pasillo, pero parece que es inutil seguir por aquí, ya que el camino está bloqueado por un montón de tablones y vigas que se debieron desprender del techo. Decides retroceder por la puerta que hay a tus espaldas. Pasa al 33.

33

Estás en la bodega de carga. Ves una puerta a tu izquierda y una al frente, ¿por cual irás? Si vas por la puerta del frente, pasa al 18. Si vas por la de tu izquierda, pasa al 32.

34

Continúas hacia el este. A lo lejos divisas una ciudad costera, es Fam-Ham, donde se encuentra la Torre de los Elementos; y el lugar que será la próxima etapa de tu viaje.

El Mundo del Rol

Este artículo está dedicado a la última novedad, STAR WARS (a partir de ahora SW). Es un juego de rol sencillo, fácil para iniciar a los jugadores y un clásico en el género, imprescindible para los amantes de la ciencia ficción y una apasionante veta de aventuras en planetas de colores imposibles, de huidas por los pelos, de acciones más o menos heróicas, de encuentros sangrientos o pacíficos, etc. etc.

El juego tiene un nada complicado sistema de enseñanza, los personajes se generan con una facilidad pasmosa, no hace falta la intervención de DJ para crearlos, salvo para controlar que no se hayan colocados más dados de los debidos al comienzo y para verificar las diferentes actuaciones de los jugadores. El sistema es muy claro: después de que el jugador haya elegido el tipo de personaje que quiere llevar (piloto, cazarrecompensas, niño, wookie, estudiante de la fuerza, contrabandista o lo que desee ser) se le añaden los dados que se deseen a cada característica particular. ¡STOP! falta de claridad, parafraseo de nuevo y codifico anterior información ibip!.

Cada personaje tiene unos dados para superar una dificultad. Me explico, el DJ de acuerdo con las reglas debe decidir en cada momento la dificultad de una acción, si es muy fácil no se tiran dados, si es fácil se tiene que sacar un resultado de 5 o más con los dados (TODOS LOS DADOS QUE SE TIRAN EN SW SON DE SEIS CARAS) que normalmente serán dos como mínimo, si la cosa es de dificultad normal un 10, si es relativamente difícil 15, y así aumentando hasta una dificultad 50 o más si fuera necesario, para acciones muy mucho difícil-imposibles (Ej. acceder a los archivos centrales de Seguridad Imperial sin alterar a nadie)' esta dificultad los jugadores no tienen porqué saberla, por lo tanto pueden esperar una dificultad 10 y ser una dificultad 15 o superior.

Por supuesto, cuantos más dados tenga un personaje en una habilidad (disparar blasters, manejar ordenadores, lucha a puñetazos, pilotar naves o disparar cañones entre otras muchas) más sencillo será para él que sus resultados sean buenos y lograr sus objetivos (impactar, controlar un ordenador, pilotar la nave, etc.) esto provoca una especie de especialización de tu personaje, cosa normal en un juego de Rol, pero la citada especialización es controlada, dirigida y limitada únicamente por el jugador, el DJ sólo puede interferir en contadas ocasiones, pero nunca puede limitar el límite de desarrollo de un jugador.

En las reglas vienen unas pequeñas "incorrecciones"; los personajes, según las reglas, tienen inmunidad del guión, lo cual quiere decir en otras palabras que son "inmortales". Es falso por completo, los jugadores, si lo hacen mal, como en cualquier otro juego morirán inapelablemente a manos de los valientes soldados imperiales. Lo de valientes no va de coña, si has visto el juego verás que la posibilidad de que impacte un soldado imperial de élite es de 1/36 en el mejor de los casos, mientras que la de los jugadores es de 1/6 en muchos casos y no necesariamente la mejor posibilidad.

El uso de la tan machacada "FUERZA" hace a los personajes, durante unos segundos, una mezcla de hombre máquina a tope velocidad y una trinchadora de carne (un Wookie con una vobrohacha se hizo a diez soldados de asalto en diez segundos, resultado: los seis soldados muertos y el wookie con una herida leve).

Como se me ha dicho, créeis que hablo demasiado para el Master y poco para los jugadores, tenéis razón, pero la explicación es sencilla. Mientras que un jugador debe de preocuparse de levar bien solamente su personaje, un Master que se precie debe llevar todo un mundo, una galaxia o incontables legiones de guerreros espaciales, por lo tanto su trabajo es más arduo, más dificil y más necesitado de auxilio.

Para un personaje tiene poca importancia el saber en un momento determinado cuales son conocimientos exáctos de robótica, por ejemplo, mientras que el Master tiene que tener bien claro en qué mundos existe y hasta qué nivel. De todas formas el Master que lleva correctamente su campaña y dirige bien es apreciado por sus jugadores y no estará nunca solo en las oscuras noches en que la depresión lo alcance (no lo dudéis ni por un instante Master, pasaréis noches de miedo por lo que pueden hacer en vuestras trabajadas campañas un grupo de desharrapados jugadores).

Es casi seguro que entre la campaña y la forma de manejarla el DJ lleva, por lo menos el 50 % de la faena en una sesión, por lo tanto, si los jugadores llevan el 50 % restante, la división puede resultar ridícula. Los DJ tienen más problemas para dirigir una campaña que los jugadores para jugarla; sin ir más lejos, un niño,

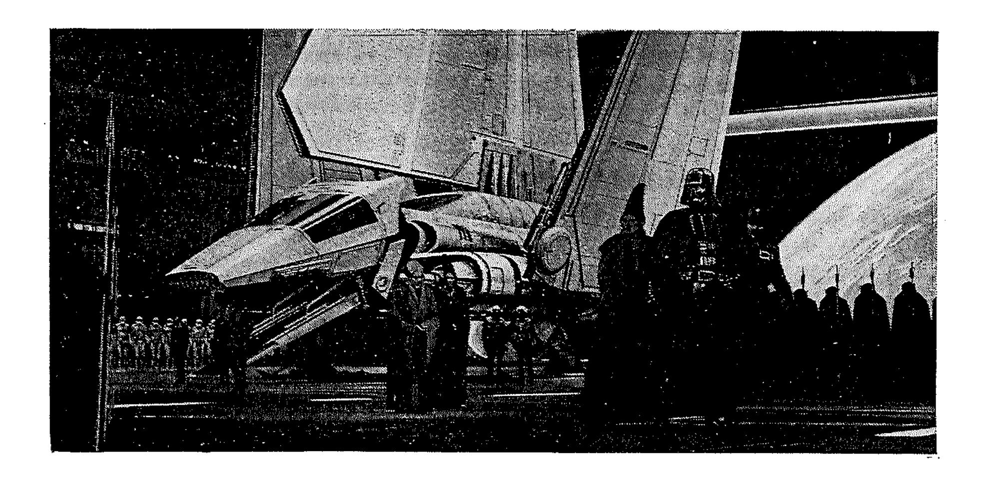
un wookie, un cazarrecompensas y un estudiante alienígena se han unido para formar un grupo en STAR WARS. El DJ tiene que crear en su fértil imaginación la forma y el porqué se han unido. con qué fines existiría en un principio el grupo. hasta darle una cohesión, lo cual no quiere decir que los jugadores siempre hagan lo que dice el DJ. etc. etc. el jugador sólo debe elegir el personaje que quiere llevar y punto. Me parece que le va a ser más necesaria la ayuda al DJ que a los jugadores.

Aunque parezca breve y hasta nuevas apariciones sólo debo deciros que la Fuerza es un elemento desestabilizador del juego y debe ser dada solamente a buenos jugadores de Rol. Es muy fácil caer en el lado oascuro de la fuerza y deben de ser profundamente buenos y amables los jugadores con todo el mundo (los imperiales no deben ser muertos porque sí a la mínima). En un próximo artículo recomendaré a jugadores y DJ la forma de camenzar una campaña, bajo mi punto de vista, de una forma coherente.

Han aparecido más juegos de Rol en castellano últimamente, los más remarcables son JAMES BOND y PRINCIPE VALIENTE, el primero tte introducirá en la más fomosa serie de aventuras trepidantes del espionaje y de la intriga en el mundo actual (desde los años 60 hasta nuestros días) persecuciones, tiros, maniobras arriesgadas, carreras con motos o lanchas, inventos varios de la sección Q, todo está situado en este mundo de inteligentes espías y malvados y de espléndidas mujeres que os llevarán de aventura en aventura y de follón en follón, procurad pilotar vuestro Lotus Tuerbo-Sprit con la serenidad y sangre fría de un consumado corrector de coches o vuestro final será una cuneta bañada en sangre yu llamas o el fondo de un lago de altura en Suiza.

PRINCIPE VALIENTE tiene la alegría de ser un juego de Rol distinto. No funciona con dados, sino con u n conjunto de monedas, caras son éxitos y cruces son fracasos. La forma de hacer el personaje es rápida y sencila y las aventuras son de improvisación absoluta, puesto que la mejor de dirigir es llevar al mismo tiempo un personaje y ser el DJ, me explico, cada quince minutos, el DJ entrega el libro de reglas al siguiente jugador, de forma que el DJ nunca es el mismo durante un periódo máximo de treinta minutos en una sesión, con lo cual el juego gana en frescura, pues siempre el DJ está en constante cambio y los jugadores deben de ir pensando en ocurrencias para cuando les toque el dudoso placer de efectuar ellos mismos el papel de DJ, que en éste caso más que en ningún otro es (o debe ser) de lo menos tiránico que puede aparecer en el mundo del Rol.

Desde la lejana galáxia, perdido en un mundo desértico y terrible, se despide de vosotros vuestro Wookie.



Contestación a mi estimado y profundo amigo Melitón Rodriguez.

Gracias por tus sabrosos comentarios, tienes mucha razón, pero yo intento atraer a gente hacia el mundo del Rol, no a espantarla, es cierto que algunas sesiones ocurren como tu has descrito perfectamente, no te niego tu razón, pero me reconocerás que, aparte de que los jugadores puedan ser o no ser "malos" o novatos jugando al Rol es también prioridad del DJ de dictaminar la sentencia y castigo por una actitud negativa, por ejemplo, si un jugador me discute en medio de una sesión de AD&D, le impongo una primera sanción de advertencia de 50 PX, sino reacciona ante este estimulo multiplico por 10, 100 ó 1.000, sucesivamente, la sanción, puede que el jugador abandone la sesión y puede que eche pestes de tí, pero los jugadores realmente buenos como tales sólo les hace falta una pequeña amonestación para sentirse dispuestoa a colaborar, (en la primera oportunuidad y cuando ha enmendado su falta este jugador, misteriosamente recibe un valor igual al que ha perdido, con lo que advertencia queda doblemente clara y además sabe que si se comporta bien los PX pueden volver a sus ávidas garras de aventurero).

Estás muy confundido en tu apreciación confundiendo mi apelativo con el multinombres Cthulhu, el término KUTU viene de KUTUZOV, general ruso de la época napoleónica, y me lo colocaron por varias razones, una de ellas fue mi aprecio demostrado en varias ocasiones por el ejército ruso, mi afición a la cultura rusa y mi apariencia un tanto caucasiana. Por lo tanto no me confundas con el todopoderoso Cthulhu del cual sólo soy un modesto iniciado del cuarto Círculo Rojo Central, aunque mi señor me haya dado poderes sobre Cuatro Perros de Tíndalos y dos horrendos cazadores.

Agradezco tu mensaje, te doy las gracias por hacerme reir con un humor sano y sin sentido cáustico o clorhídrico. No te mandaré a un perro de Tíndalos que te persiga por la noche, pero si notas la caricia de un angel descarnado de la noche no te extrañes demasiado.

Espero mantener diálogos escritos con regularidad con una persona ágil de mente, razonable y certera. Recibe un cordial saludo del Mariscal de Campo, Príncipe de Smolensko, Kutuzov, conocido por sus enemigos como el "sangriento" por la multitud de bajas que causa entre sus filas.

KUTU

Técnicas de programación

Si nos esforzamos por recordar un momento, encontraremos que ya en el capítulo anterior empezábamos a tratar las tablas de procesos y respuestas, el máximo pilar de sujección que tiene el PAW dentro de su estructura interna. Estas tablas contenían un número variable de entradas que nos permitían controlar todas las acciones del jugador así como los eventos que pueden suceder en una aventura conversacional.

Quedaba entonces claro la forma que tiene el PAW de operar con estas tablas, así como el tipo de situaciones que pueden darse y que queramos controlar. Sin embargo, lamentablemente no se puede escribir una entrada y echarla en una tabla como se introduce un objeto en una bolsa. Es preciso seguir un orden y tener muy en cuenta como influye la nueva entrada así creada en la lectura de la tabla.

Lo primero que hay que observar es como comprueba PAW las órdenes tecleadas por el jugador. En un momento determinado éste podría teclear: ATACA AL TRASGO GUARDIAN CON LA ESPADA. Sabemos que ATACAR tendrá un valor de palabra 0 (= verbo), GUARDIAN, en este caso, un valor 3 (= adjetivo), TRASGO Y ESPADA serán ambas sustantivos con valor 2, y CON estará registrada con un 4 (= preposición). Sin embargo, el vocabulario se comporta como una lista de palabras donde cada una tiene una numeración propia. Esta numeración nos va a permitir aportar otras características a nuestras palabras, tales como definir sinónimos, nombres propios, palabras de movimiento, etc.

Este aspecto está muy bien tratado -como casi todo, a decir verdad, y perdonadme que insista, pero una lectura detenida es muy recomendable- en los manuales, de modo que no insistiremos demasiado. Es importante sin embargo, señalar que el artículo LA y la palabra AL son ignorados por el PAW, ¿Porqué? Sencillamente porque no están identificados en el vocabulario. Este aspecto es muy interesante porque va a permitir al jugador teclear cosas como AHORA ATACA AL ABORRECIBLE TRASGO GUARDIAN CON MI FORMIDABLE ESPADA DE DOBLE FILO que será entendida con tanta claridad como en el ejemplo anterior.

Volviendo al tema que nos ocupa, decíamos que esta otra clasificación nos va a permitir ordenar entradas dentro de una tabla -ya sea procesos o respuestas-. Primeramente hay que tener en cuenta que existen dos "palabras" comodín: los símbolos * y -. * tienen un valor 0 y siempre se coloca en primer lugar, por delante de cualquier otra palabra . - en cambio, tiene el máximo valor 255 y se coloca después de cualquier otra palabra.

Una palabra cualquiera irá ordenada según su valor (SOPLETE con valor 15 irá antes que LLAVE con valor 86). Como las entradas permiten una combinación de dos palabras, se tiene en cuenta la primera de ellas y después la siguiente. No obstante, imaginemos que tenemos una entrada del tipo: * * DONE. Si queremos introducir una nueva entrada antes de esta, podríamos pensar que no hay forma de hacerlo porque no existen palabras con un valor menor. Sin embargo, es posible introducir, en el menú de la tabla: I * * 0, con lo cual, la entrada se coloca en el lugar 0 que, desde luego, es el primer lugar. Ahora quiero haceros comprender el peligro que se corre al ordenar de forma errónea una tabla. Imaginad que habéis burlado la protección de un juego tan famoso como es SUPERVIVENCIA, aquella mini-aventura de AD, que como sabéis, estaba escrita con el PAW. Listamos la tabla de procesos 2 e incluimos una entrada de la forma: I * * 0, y la entrada llevará un condacto DONE, que in-

mediatamente ordena una salida de la tabla. ¿Qué ocurre? que PAW, al empezar su recorrido de lectura, siempre encontrará válida esta entrada porque no encierra ninguna condición que pueda hacerla saltar a la entrada siguiente, y como además es la primera entrada que encuentra, hace un DONE y sale de la tabla, pidiendo un INPUT. Resultado: nos hemos cargado el juego porque Procesos 2 actúa, a todos los efectos, como si hubiese quedado borrada. Un consejo del responsable de esta sección es que utilicéis al máximo todos los procesos que queráis. Sabemos que un escritor, al empezar su andadura programatoria, tienden a inundar virtualmente las tres tablas principales (p1, p2 y respuestas) con entradas de todo tipo, creando un caos semejante al que había en el espacio momentos después del Big Bang. Desviar la atención del PAW hacia otros sub-procesos donde podréis dedicar mucha más atención a problemas pequeños y específicos, y recordar que, aunque en respuestas es bastante lógico un condacto DONE para salir de la tabla -salvo en casos muy raros-, en procesos hay que estudiar muy detenidamente dónde es necesario un condacto de este tipo y dónde no. Imaginaos la lectura de esas tablas por parte del PAW como un impulso eléctrico que recorre un circuito. ¿La electricidad circula como queriámos? ¿alcanza todas sus partes o, al menos, las partes deseadas? ¿el circuito se cierra satisfactoriamente o de forma prematura? ¿qué pasa si las condiciones de ésta entrada son válidas? ¿afectaría a las demás entradas que también deben considerarse? ¿y no podría ordenarse todo esto de forma más fructífera?

Visto todo esto, podemos empezar a tratar aquí algunas importantes rutinas sobre el control de situaciones que pueden resultaros útiles a la hora de escribir vuestros propios programas. Pensad que es la mejor forma de estudiar la programación desde PAW, pasando rápidamente a la práctica y observando como funcionan todas y cada una de las entradas que desfilarán por esta sección. De hecho, podemos empezar ahora mismo, si os place.

I.- LOS PERSONAJES PSEUDO - INTELIGENTES

Qué podría yo deciros que no sepáis ya de estos útiles "acaparadores de atención" de las aventuras. Incluid uno y veréis vuestro producto mejorar sensiblemente. A este respecto, vamos a comenzar con una rutina de movimiento aleatorio que permitirá dar vida a todos vuestros personajes. Es cierto que en el número de Microhobby correspondiente al mes de junio aparece algo parecido, pero veréis: no es cierto que esta tabla fucione realmente, pues tendréis que redescribrirla para CADA PSI que vayáis a usar.

Esta es la tabla universal en Procesos 3:

S	____	CHANCE	20	
		LET	33	2
		MOVE	11	
		MESSAGE	"va al sur"	
		DONE		

```
E     ___   CHANCE    20
            LET       33          3
            MOVE      11
            MESSAGE   "va al este"
            DONE

SUBE  ___   CHANCE    20
            LET       33          5
            MOVE      11
            MESSAGE   "va arriba"
            DONE

BAJA  ___   CHANCE    20
            LET       33          6
            MOVE      11
            MESSAGE   "va abajo"
            DONE

N     ___   CHANCE    20
            LET       33          13
            MOVE      11
            MESSAGE   "va al norte"
            DONE
            MESSAGE   "espera"
```

Y en Procesos 4:

```
S ___   CHANCE     20
        NOTSAME    11     38
        LET        33
        MOVE       11
        DONE
```

Esta entrada se repite para todas las direcciones exactamente igual que en el caso anterior. Sólo tendréis que cambiar el LET 33 2 por un 3 si va al este, un 4 si va al oeste, sube 5, baja 6 y norte 13. Sin embargo, para que la rutina acabe de funcionar, debéis cambiar las palabras SUBIR y BAJAR que están definidas en el vocabulario como verbos y ponerlas a sustantivos con valores 5 y 6 respectivamente.

Y ahora las entradas que llaman a la rutina desde proceso 2. Son solamente éstas las que tendréis que volver a escribir para cada PSI usado.

```
___ ___  SAME      (bandera PSI)  38
         COPYFF    (bandera PSI)  11
         SET       12
         MES       "El fantasma"
         PROCESS   3
         COPYFF    11                  (bandera PSI)
         CLEAR     11

___ ___  LT        12             1
         NOTSAMF   (ban PSI)      38
         COPYFF    (ban. PSI)     11
         PROCESS   4
         COPYFF    11             38
         SAME      11             38
         MESSAGE   "El Fan.apa."
         CLEAR     11

___ ___  CLEAR  12
```

Las banderas que controlan todo el embrollo son la número 11 y la 12 (acordaos de no usarlas), y debéis asignar una nueva alli donde dice "bandera PSI". Este ejemplo mueve un fantasma por el mapeado que hayáis creado, pero podéis cambiar los mensajes para ponerle el nombre que queráis (respetando los espacios al final del mensaje). Esta otra entrada completa la jugada y me despide hasta el próximo CAAD donde veremos que otras muchas cosas interesantes pueden hacer los PSI - rutas de movimiento no aleatorio, manipulación de objetos, acciones varias, capacidad para dialogar con el jugador.... ¡Hasta entonces!.

En Procesos 1:

```
___ ___  SAME    (BANDERA PSI)  38
         MESSAGE "El fantasma está aqui"
```

Carlos Sisi

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Oscar López Domingo

"Cuando utilizo el condacto ANYKEY, el mensaje que imprime me sale incompleto en pantalla. ¿A qué puede ser debido?"

- Si nos fijamos en la tabla de mensajes del sistema, veremos que el mensaje número 16, que corresponde al condacto ANYKEY, está completo. Pero entonces, ¿porqué no se imprime completo en pantalla? Bueno, parece ser que has dado con uno de los pequeños "bugs" del PAW. Pero... ¿se puede solucionar? Pues claro que si, nada más fácil.

Simplemente añade al final de dicho mensaje un CECP 7 (Código Extendido de Extensión de Pantalla, que se obtiene pulsando EXTEND MODE + 7 y luego DELETE). Esto añade al final del mensaje un salto de linea, el cual anula el defecto de impresión del condacto ANYKEY.

Miguel Millán Mata

"Quiero hacer una rutina en código máquina por interrupciones que chequee el estado de ciertas banderas. ¿Cuáles son las direcciones de memoria de las banderas? ¿Hay algún problema con las interrupciones y PAW?"

- La dirección de memoria donde empiezan las banderas del PAW viene dada por el vector EXTVEC-544. La bandera número 0 se encuentra en esta dirección y a partir de ahí se encuentran todas las demás, ocupando 1 byte por bandera. Para localizar la dirección de memoria de la bandera n cualquiera, habría que realizar una operación tan sencilla como: (EXTVEC-544) + n, que nos dará la dirección de la bandera en cuestión.

En cuanto a las interrupciones, en principio no habría ningún problema en ejecutar una rutina de interrupciones en el PAW. Pero debes tener cuidado si esta va a modificar alguna bandera reservada, ya que esto podria afectar el funcionamiento interno del PAW.

Luis Sánchez Palacios

"¿Es posible poner 42 columnas en una aventura creada con el PAW? ¿Cómo?"

- Seria posible modificar la rutina de impresión del PAW para incluir la nuestra propia que realize la impresión a 42 columnas. Para ello deberias estudiar el funcionamiento de la rutina del PAW y cambiarla por la tuya propia. El cómo desarrollar una rutina de impresión de 42 columnas seria demasiado largo de explicar y si tienes conocimientos de código máquina no te resultará demasiado complicado. Como ayuda te puedo decir que en EXTVEV+6 hay un salto al código que activa la rutina de impresión del PAW. Creo que con esto tienes suficiente para empezar a desarrollar la rutina.

Rogelio Villellas Bona

"¿Cómo pueden ponerse acentos?"

- El PAW castellano tiene previsto que las vocales acentuadas están colocadas en ciertos carácteres que no se usan. Estos carácteres son los que se obtienen al pulsar SIMBOL SHIFT en combinación con un tecla numérica del 1 al 15. Así el signo !! deberia ser la |á| el H la |é|, etc... Lo que debes hacer es redefinir estos carácteres como las vocales acentuadas por medio del editor del PAW. En caso de que uses algunos de éstos carácteres puedes utilizar otros que no uses como el simbolo de elevación a potencioa o cualquier otro.

Javier San José

OPINION

DESDE MI MADRIGUERA (II)

Por si alguien no me conoce, yo soy GOBALL, el dios de la miseria (aunque no una miseria de dios, aviso), guardián de la Puerta del Sur y Máximo Hechador de Los Caballeros del Tarot.

Un odioso ser que responde al nombre de Jose A. Narváez ha osado escribir a éste fanzine usando mi nombre. Debo deciros que sólo es un simple siervo mío, otro mortal más, el Sumo Sacerdote de la Orden de Govall (que yo seré un dios modestito, pero tengo mi cvulto secreto y todo.qué os habíasis créido?). Como castigo a esa suplantación, le he mandado al Trevinshka, un volcán recóndito en el planea Hydro, en busca de un llavero que se me perdió hace unos pocos milenios.

A lo nuestro, millones de gracias al simpático KISSER por su respuesta (¿a que es bonito mi nombre, eh?, pues más bonitos son mis trescientos siete tentáculos y mis dos mil noventa y cuatro ojos). Debes entender que mi Sumo Sacerdote es un poco zanahoria, por lo que sus constantes referencias a la vida vegetal era sólo recuerdos de familia. Que se le va a hacer...

Lo bueno que puede ofrecer LA CORONA y el POST MORTEM es bien sencilla: son indispensables si deseas escribir el manual "MANUAL DE LO QUE NUNCA SE HA DE HACER SI NO QUIERES SER INSULTADO, VILIPENDIADO, MALTRATADO Y EXORTIZADO POR EL CAAD", aparte de "COMO NO ESCRIBIR AVENTURAS" y "LO MALO, SI MALO, DOS VECES MALO".

Lo anterior es pura broma: ¿no has pensado que los mejores también pueden equivocarse? ¿Crees que es posible atar y maniatar una compleja aventura al 100 % sin que se nos cuel algún fallo? El que crea que sí, sólo tiene que coger el JABATO (en versión PC, que no se si pasará lo mismo en las demás versiones), entre en la cueva de los vampiros (HUMEDA Y FRIA) y pruebe a cavar en el suelo... la ARDIENTE (!!!!????) arena nos machacará las manos. Es sólo UN fallo en una aventura maravillosa, pero UNO al fin y al cabo.

Podemos cri̇ricar diciendo: "Esta aventura no tiene jugabilidad, es aburrida, tiene fallos ortográficos, malos gráficos (¿qué pasa? ¿no os gustan los gráficos en las aventuras? Pues a mí un montón) y la trama no es intyeresante". También podemos decir: "Esta aventura es pura bazofia, una mierda, asquerosa, deberíamos empalar al autor y hacer sonajeros con sus huesos". ¿Notáis la diferencia entre ambas críticas? En mi planeta llamamos esto "crítica constructiva" y "carroña destructiva".

Después de leer vuestras críticas ¿creéis que el joven autor de LA CORONA se pondrá otra vez ante su parser? Yo lo dudo. Y me temo que hemos podido perder a un buen autor en potencia, Si en plena pubertad es capaz de hacer algo como LA CORONA (que muchos con sus años son incapaces ni de imaginar, entre los que me incluyo) ¿sabéis qué podrá hacer el chaval dentro de unos añitos?

A otra cosa. Se ha hablado de arcades. de lo perjudiciales que son para el espíritu y de una supuesta "Ley de incompatibilidades" entre los aventureros y los Joystikosos. Hasta aquí quería llegar. No deberíamos enfrascarnos en que lo único válido en este mundo es ser aventurero. o corremos el peligro de perdernos gratas horas de diversión. Además. no todos los arcades son de pegar tiros a manta. ¿Quién de vosotros no se ha sentido fascinado ante TETRIS. DEFLEKTOR o frente al ge-ni-al THE SENTINEL. por citar famosos? Y el que no los haya jugado no sabe lo que se pierde.

En fín parroquia. que hay muchas maneras de hacer una misma cosa. que una cosa es criticar y otra muy distinta ofender. Que no intentemos definir nuestro muindo marcando como frontera el odio a los arcades. Y que seáis malos y perversos para que el alma de la humanidad se vuelva sucia y despiadada. y así los Grandes Dioses pierdan poder y dejen salir a este vuestro siervo de encierro adimensional. Un abrazo:

GOVALL in person

PRECIOS

Saludos aventureros.

Le doy la razón al socio que ha comparado esta sección con la serie FALCON CREST. La verdad es que la cosa se pone cada vez más interesante. Porque. ¿a quién no le gusta practicar de vez en cuando el sane ejercicio de la crítica y la discusión? Criticar por ejemplo a David Sánchez. autoproclamado "defensor del lenguaje de la calle": La verdad es que Kantito se pasó un poco. pero tenía razón. pues lo que quería decir con tanto "rodeo generacional" es que la aventura española va a mejor. Toco madera.

Lo que no me gustó de tu. por lo demás. elogiable artículo fue tu ataque al pobre KUTU. ataque insensato pues. para una vez que alguien se decide a poner en claro en cacareado pero poco vistoso mundo del Role. me parece una tontería meterse con él para que se le quiten las ganas de seguir con tan interesante empeño.

De todos modos. es verdad que ha pasado directamente a hablar de la temática de cada juego sin pararse un momento a informarnos de esos datos que tanto te interesan: precios. sitios de venta...

Supongo que a raíz de tu artículo. hará un hueco en su próximo escrito para satisfacer tu curiosidad. pero como estás leyendo a un experto jugador y conocedor del mundo del Role (¡¡MENTIRA!!). te anticiparé algo de lo que sé:

RUNEQUEST	2.600 Ptas.
LA LLAMADA DE CTHULHU	2.600 Ptas.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	2995 Ptas.
TRAVELLER	3495 Ptas.

(Al menos hasta hace poco)

Podrás encontrarlos en cualquier librería más o menos "grande". También puedes pedirlos por Correo a LUDOMANOS.
Algunos de ellos poseen además interesantes ampliaciones (otros libros) con aventuras completas, religiones nuevas y otro tipo de datos interesantes como armas nuevas, precios de éstas y de otros artículos, etc...
Yo dispongo del RQ y te puedo decir que es muy bueno, tiene un sistema de combate de lo mejorcito y cantidad de ampliaciones. He jugado al Traveller: sobran las palabras. Parece como si te transportases al futuro, tan bueno y real es. También he jugado al Advanced Dungeon and dragons. Muy bueno pero creo que no está traducido (al menos la versión que yo he jugado). Todo esto bajo mi punto de vista, por supuesto. ¿Porqué no escribes a LUDOMANOS? La dirección: CAAD 3, pag. 36.
Por último, no critiques el elemento filosófico con que el citado KUTU finaliza sus intervenciones en nuestro amado fanzine: sus frases no son tan horteras (aunque la que tu utilizas al final de tu artículo tampoco está mal).
Hasta pronto amigo HABIT y ... hola a Javier San José.
¡Por fin alguien se preocupa de los desamparados PAWnianos!. Has tenido una buena idea que me gustaría aprovechar desde estas páginas para pedirle a Juan Muñoz Falcó que amplie la sección que seguramente conseguirá un nivel de audiencia tan grande como el de OPINION.
Me gustaría ahora decirle algo a Pedro Silva Franco. Deduzco que tu debes ser valenciano, gallego, catalán o vasco. Me parece muy bien tu idea y creo que en el 2018 la podrás llevar a cabo. ¿Cómo puñetas pretendes hacer que un crio comprenda La Vida es Sueño si aún no sabe leer? En fin, creo que me he expresado con suficiente claridad. Espero tu respuesta.
Por cierto, para aquel socio que busca un ejemplar del Necronomicón (CAAD 5, pág. 36) tengo una buena noticia. Poseo una copia del famoso volumen pero se la gane jugando a los dados del Calantina a un desconfiado mago estigio que lo había hecho imprimir con sangre de Morlock en piel de Basilisco, por lo que te será difícil leerlo. No obstante, mi dirección ya la conoces, así que si te atreves...
Pasando a temas más serios, quiero mostrar mi aprobación a don ?????? (sin datos), en cuanto a lo de la falta de publicidad.

Animo que la cosa marcha

Davis Marcera "Ahriman"

REPLICAS

Antes de comenzar, quisiera aclarar que el artículo "Aventuras de España" aparecido en el CAAD número 5 es mío, o sea, de Pepe Caralho.
He leído con mucha atención "Preferencia por las inglesas", del amigo Alce Aventurero, al cual agradezco que haya evitado la descalificación personal y la crítica destructiva, que están a la orden del día en esta sección. Si bien admiro su paciencia y tesón, no estoy de acuerdo con su parecer (creo que quedó claro en mi artículo), aunque he de reconocer que me pasé un poco al pedir que se dejaran de

comprar aventuras inglesas... ¿qué tal "comprar menos"?

Otra cosa: ¿cuándo he dicho yo que "El mundo de la Aventura" y "El viejo Archivero" están condenadas a desaparecer? Quise decir que el éxito de éstas secciones estaría garantizado en una revista de mayor tirada (léase M---M---) y no en una de menor difusión como es M---H--- . ¿Está? Por cierto: desde aquí animo a Domingo Gómez, el dire, a que haga el traspaso. Seguro que Samudín estará de acuerdo.

Respecto a Xabier, al que he respondido en parte en el segundo párrafo, he de decirle que no creo que la mayor parte de mi artículo sean obviedades, ni mucho menos. Pero no quisiera alargarme.

Sólo quiero ya comentar 2 artículos, ambos aparecidos en el número 6, que han llamado poderosamente mi atención. Uno es el de FJAP, que parece tener verdadero pánico a que se metan con él. ¡Tampoco es eso, hombre!.

El otro escrito es el de Aurelio Biedma Gil (aunque estoy de acuerdo con él en el primer párrafo), que pide a todos los socios más seriedad, más respeto, cuando luego él se atreve a compararnos con "la guerra de las vajillas en plan cateto". Dime, ¿quién anda falto de seriedad? Y eso de que no se pueda replicar... hay algunos que se pasan, sí (ya recibirán su merecido: bravo, Kutu), pero todo el mundo tiene derecho a opinar ¿o no?

Una cosita más: Kutu, me temo que yo también creo que las frases del final son una horterada... aunque esa de "La imaginación y la fantasía (¿no son lo mismo?) son las diferencias esenciales entre los hombres y las bestias" no está mal del todo... ¡Adios!.

Pepe Caralho

INFORME CONCURSO AVENTURAS

Continuando con la prueba y selección de las aventuras mandadas al concurso, el sufrido juan Muñoz Falcó ha probado las siguientes creaciones:

LA DESTRUCCION DE AMERICA, de C.Bádenas
MUNDO FANTASTICO, de D. T. Soft.
(*) THE KILBURN ENCOUNTER, de los S.C.P. H.
(*) ENGENDRO, de Jorge Durán Ponsa.
OLIMPO DE GUERRA, de Eduardo Villalobos G.
(*) EL VIEJO ARCHIVERO, de Jorge Louzao P.
EL LIBRO NEGRO, de Year Zero Software.
(*) EL DIA DESPUES, de Bolsoftware C. Ltd.
DON JUAN, de F. Javier Rodríguez Para.
DIATMATR, de Santiago Márquez Solís.
METSYS, de J. M. Hernández Mohedo.
EL ANILLO, de J. A. Paz Salgado.
MIDNIGHT, de Carlos Sisí Cavia.
(*) EL ORACULO DE LOS DIOSES, de J.de M.
(*) LA VENGANZA DE RUFO, de F. J. Escrivá.
(*) EL GALEON, de Jose Antonio Casarrubios.
PIRAMIDE, de Eduardo Eras Magriñá.
EXCALIBUR, de José damián de la Flor.
(*) ADVENTURE, de Express Soft.
SHERIFF, de Antonio de Haro León.
PERSECUCION EN AUSTRALIA, de Rafael V.
(*) AVENTURA, de Aurelio Biedma Gil.
PON UNA TARANTULA EN TU VIDA, de L. C.
(*) PLAGA, de Daniel Rodríguez Herrera.

(*) ELIMINADA



Debido a las numerosas y constantes preguntas que ofrecen algunas aventuras españolas de bastante fácil resolución, además de algo veteranas, se ofrecen aquí los pasos necesarios para llegar al final de dos de estos programas. Los interfectos son las primeras partes de ZIPI y ZAPE y MEGACORP.

SOLUCION A LA PRIMERA PARTE DE ZIPI Y ZAPE

JAGUAR-BAJAR NUBES- COGER TIZA-SUR- COGER PALO-GOLPEAR ARBOL-COGER MANANA-EXAM MANZANA-COGER GUSANO-DAR GUSANO-DEJAR MANZANA-OESTE-SUBIR-EXAM CAMA-DAR TIZA-BAJAR-SUR-COGER LIBRO-NORTE-ESTE-NORTE-OESTE-NORTE-DAR LIBRO-SUR-ESTE-COGER CROMO-SUR- SUR-SUR-SUR-OESTE-DAR CROMO-ESTE-EXAM CUARTO-COGER RATON-NORTE-NORTE- COGER DULCE-ESTE-NORTE-EXAM CUARTO-ESTE-NORTE-DAR DINE-RO-SUR-SUR- OESTE-SUR-ESTE-COMER DULCE-SUR-SUR-DAR PIRULETA-SUR-LANZAR AGUA-SUR- SALIR AGUA-SOLTAR RATON-DEJAR ORQUILLA-LANZAR AGUA-NORTE-SALIR AGUA- DEJAR FLOTADOR-COGER ORQUILLA-ESTE-NORTE-ESTE-DEJAR CUADRO-DEJAR ORQUILLA-OESTE-NORTE-NORTE-NORTE-ENTRAR-EXAM CUARTO-COGER PICO-SALIR- SUR-SUR-SUR-ESTE-PI-CAR PIEDRA-OESTE-NORTE-NORTE-ESTE-ESTE-ESTE-NORTE- NORTE-NORTE-COGER PEPITA-SUR-SUR-SUR-OESTE-OESTE-OESTE-SUR-SUR-ESTE- COGER ORQUILLA-COGER CUADRO-ENTRAR-ROMPER CUADRO-ROMPER VITRINA-ABRIR BAUL-EXAM BAUL.

SOLUCION A LA PRIMERA PARTE DE MEGACORP

SUR-COGE PISTOLA-ABRE CONTENEDORES-REDESCRIBE-COGE BOTIQUIN-APRIETA BOTON-SAL-SUR-OESTE- DISPARA PISTOLA-COGE ZITH-ESTE-NORTE-ESTE-ESTE-DEJA ZITH-ESTE-NORTE- ENTRA CHOZA-CURA YNNH'ARR-SUR-SUR-ESTE-EXAMINA VEGETACION-REDESCRIBE-COGE CANOA-MONTA CANOA-REMA OESTE-SAL CANOA-SUR-ENTRA TEMPLO-EXAMINA PEDESTAL-REDESCRIBE-COGE FRASCO-ESTE-NORTE-MONTA CANOA-REMA ESTE-SAL CANOA-ABRE FRASCO-BUCEA-COGE MONEDA-SUBE-MONTA CANOA-REMA NORTE- ARRIBA-DEJA MONEDA-COGE PAPEL-ESTE-DEJA PISTOLA-NORTE.

EFECTOS EXTRAÑOS

HOBBIT. Si en lugar de utilizar KILL (quien sea) WITH SWORD para matar a alguien con la espada, ponemos (si la llevamos) TH ROW SWORD AT (quien sea), lo mataremos con la primera tirada la mayoría de las veces, y si es un globin, no volverá a aparecer. Mejor es si llevamos el anillo puesto, porque si no, en el improbable caso de que fallásemos al matar un globin, nos capturaría en su calabozo, a oscuras sin la espada. Este truco sirve con todos los personajes menos con Thorin, Gandalf y Elrand (sí, también así cae Smaug).

HOBBIT. Si llevamos la cuerda y otro objeto (p.e. el mapa), podemos poner el segundo en un contenedor pesado (chest, cupboard, boat, cache o curtain) con PUT MAP IN CHEST (p.e.). Entonces teclearemos en una misma línea (o sea, sin separar las órdenes por ENTER): TIE CHEST, PULL ROPE, GET ROPE. Y habremos cogido la cuerda y atado a ella al "chest". Con UNTIE CHEST tendremos en nuestro poder tanto la cuerda como el "chest" independientes uno del otro. La "curtain" podemos cogerla de este modo tal y como está, ya que si la hemos tocado tendrá detrás la pared, y en ella el "cupboard", con "some food" a su vez en su interior.

LOS PAJAROS DE BANGKOK. En la versión con el texto expandido (el de letras en cursiva) poner DUDUB, hacer inventario y... ¡sorpresa!.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

José Sumoy i Palou

1- PARSERS: *¿Cuáles existen, preferiblemente en español, para MSX y dónde puedo conseguirlos?*

- Lamentablemente no sabemos de la existencia de ningún parser para MSX.

2- AVENTURAS: *¿Existen THE HOBBIT y SHADOWS OF MORDOR para MSX?*

- Ambas aventuras tampoco están disponibles par el estándar MSX.

3- BOLSA: *¿Dónde están anunciadas las aventuras de la "bolsa"?*

- Aparecieron en los números 4 y 5 del CAAD.

Rogelio Villellas Bona

1- LA CORONA: *Cuando ya tenemos la lámpara y la espada. ¿cómo conseguir encontrar al genio?*

- La lámpara debe ser frotada en el interior del castillo. Cuando encuentres una puerta cerrada y logres superara ese obstáculo, dirígete al ESTE, SUR y finalmente, al OESTE. Frota allí la lámpara.

2- AVENTURAS INGLESAS: *¿Cómo puedo conseguir las aventuras inglesas citadas en la sección de dudas del CADD 6?*

- La mayoría de ellas son bastante antiguas y están decatalogadas, de todos modos, las actuales son imposibles de conseguir en España, pero te quedan dos medios: o bien las pides a una casa de soft en Inglaterra, o las consigues de segunda mano de algún socio del CADD. varios de ellos están interesados en ello, y han publicado sus direcciones en otros números del fanzine.

Félix Manuel Cordón Casas

1 -MEGACORP 2ª parte: *Tras salir de la celda, estoy perdido por los pasillos de la prisión, y en un momento determinado, aparece un robot y me mata. ¿Qué hago? ¿Cómo se manejan los ascensores? ¿Qué objetos necesito?*

- Una vez libre de tu encarcelamiento, lo más probable es que te mate un guardia que por allí patrulla. Tu debes acabar antes con él. Tras hacerlo, examinalo y coge un papel en el que hay anotadas numerosas claves. Para manejar los ascensores, basta con teclear PULSA L2 para ir a la segunda planta, PULSA L1 para ir a la primera, etc... respecto a los objetos que necesitas, la hoja de códigos es vital, con ella puedes obtener lo que has venido ha buscar. También son imprescindibles la linterna y la palanqueta.

2 CARVALHO: *No consigo entrar en el taxi, ¿cómo se hace? ¿para qué sirve el personaje Charoen, que me sigue a todas partes?*

- Tu primera pregunta fue respondida en el CADD O, pág. 29. Charoen es un incordio, pues en su presencia la madre de Archit no se atreve a aceptar el opio que le ofreces. Para despitarlo y continuar con la aventura, debes entrar en tu habitación del hotel y saltar por el balcón... problema resuelto. Ten en cuenta que si vuelves a entrar en el hotel, Charoen volverá a seguirte.

FJAP:

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA: *Sé que hay una botella por ahí, ¿dónde se encuentra? ¿cómo saber la losa exacta que hay que levantar enn la*

biblioteca? ¿cómo abrir la mesita debajo de la planta de la casa de Henry? ¿cómo levanto la losa en las catacumbas? ¿cómo levanto la reja que da a la tumba del cruzado?

- La botella la puedes encontrara en el bar que está en frente a la biblioteca de Venecia, tras cruzar la plaza de la fuente. Está en poder de una pareja de enamorados. Los distinguirás enseguida, puesto que no paran de hacerse arrumacos. Debes pedirles a ellos la botella. Es posible que no te la den pa primera vez que lo intentes...

El modo de descubrir la losa es algo complicado. Viendo el dibujo de una vidriera y leyendo las pistas numéricas que te da el programa (donde el primer número se refiere al pilar, y el segundo al número de la baldosa), debes buscar la cristalera que corresponda, y allí romper la losa con el número que se te indicó.

Para abrir la mesita basta con apartar antes la planta. la losa de las catacumbas no se puede abrir desde fuera, tan sólo yebdo por abajo podrás abrirla.

La puerta de la tumba del cruzado sólo se abrirá si haces sonar música con las calaveras que hay frente a la puerta. A cada una le corresponde una nota musical, y debes hacer sonar la secuencia que se te indique.

KING'S QUEST III: Me haces una serie de preguntas, pero tu mismo reconoces que las formulates "a ciegas", puesto que no acabas de aclararte sobre qué hacer... bien, pues te voy a decir los primeros pasos que debes dar, a ver si encarrilas el juego:

Bien, el juego empieza realmente en la cocina. Aquí debes coger lo siguiente: Knife, spoon, bowl, fruit, mutton y bread, Ahora ve al Sur, al "dining room" y coge la copa. Ve al Oeste y aparecerás en la entrada. Subes las escaleras y ve al Este. Haz un LOOK. En esta habitación, Manannan no entra nunca. DROP ALL, este es un buen sitio para esconder objetos. GET ALL, y en el "hall" LOOK y luego LOOK BEHIND TAPESTRY.

Ahora dirígete al Oeste, y verás como el hechizero se marcha. Ve al Norte y te encontrarás en "Master Bedroom". OPEN DRAWER y verás un pequeño espejo. LOOK IN CLOSET... resiste tu tentación de ponerte algunas lujosas ropas y LOOK BEHIND CLOTHES. Aparecerá un mapa bastante útil, cógelo y échale un vistazo. Déjalo todo como estaba con CLOSE CLOSET. Acaba de inspeccionar el armario, con un LOOK ON TOP OF CLOSET. Encuentras una llave, que sin duda abrirá algo importante. Deja el armario y ahora OPEN DRAWER, donde hay un frasco de esencia, que naturalmente, debes coger.

Ve al Sur y subes las escaleras hasta el observatorio. LOOK THROUGH TELESCOPE y GET FLY. Ahora al primer piso y dirígete al "study". Allí OPEN GABINET y ¡sorpresa! Cálmate, LOOK AT BOOKS y MOVE BOOKS, y lógicamente, MOVE LEVER... y a partir de aquí te toca seguir solo...

Marc Sanvicens

1- AVENTURA ORIGINAL: *Tengo los siguientes tesoros: El gráfico de oro, la pirámide de platino, la barra de titanio, el diamante, la joya, la cadena de plata, la esmeralda, la perla, el jarrón chino, las especias, el huevo de oro, el tridente y la alfombra. ¿Cuál me falta y donde puedo hallarlo?*

- Te falta la pepita de oro, que está en la localidad cubierta por la niebla. Debes soplar, y entonces verás el último tesoro.

2- JABATO: *¿Qué hay bajo la mujer-león? ¿qué he de hacer en la pirámide y en la tumba de Tut?*

- Bajo la esfinge encontrarás un Ankh, objeto muy útil para prevenir derrumbamientos. En el interior de los sepulcros de Keops y Tut-ank- amón (faraónes de las

dinastías IV y XVIII, respectivamente), debes ejercer tu pasatiempo de profanador de tumbas, y hascer lo propio con la de ambas respetables monias, mirando qué hay bajo ellas. Esto requiere un trabajo en equipo de los tres personajes protagonistas.

3- FIRFURCIO: *¿Qué tengo que hacer para que no me devoren los firfurcios?*

- Pues basta con decirles el estribillo final a la frase que te dicen, que es A UAM BA BU-LUBA BALAM... y tu respondes BAMBU, acompañado de un sinuoso meneo pélvico estilo Elvis.

4- JPC: *¿Existe en España algún centro de fantasía real y un Juego por Correo?*

- Por el momento no hay ningún centro de fantasía real, o de Rol "en vivo" como son más conocidos en nuestro país, pero en cuando alguno esté activo, los socios del CAAD recibirán pronta información desde éstas páginas. Respecto al juego por Correo (JPC) existe uno llamado "Libertad o Muerte" creado y dirigido por uno de los socios del Club. Puedes contactar con él en la siguiente dirección.

J.J. Games Master

Catedrático Mercer, 10-1-2

46680 ALGEMESI (Valencia)

5- CONCURSO: *He decidido crear una aventura con el PAW que he pedido a Aventuras AD y me gustaría participar en un concurso. ¿Se va a realizar otro como el que lugar recientemente?*

- No está previsto realizar otro concurso, al menos a corto plazo, ya que la cantidad de aventuras a probar es ingente y llevará algún tiempo hacer la selección de la ganadora. En un futuro tendríais pronta información de ello, pero hago incapié en que por el momento no está previsto.

Alvaro Mangado Cruz

1- CAMBIO DE COZUMEL: *En el anterior número se le respondía a Raúl Pérez Antón 1A pregunta de cómo entrar en el templo, y se le dieron dos posibles soluciones, ninguna delas cuales me funciona... ¿Tengo que enviar mi cinta a AD para que me la cambien?*

- Prueba a teclear esto: DECIR "SUR". Si tampoco te funciona, debes mandar la cinta a Dinamic, no a Aventuras AD... nosotros no somos los distribuidores.

2- COZUMEL: *Para jugar la segunda parte ¿son necesarios 50 puntos? ¿Hay alguna forma de saber lo que dá el maestro a la chica? ¿Se puede salir de la cárcel?*

- Podría responderte con SI, SI y NO, pero especificaré un poco más. Si no alcanzas los 50 puntos puedes pasar perfectamente a la segunda parte, el problema es que no conseguirás acabar el juego. Lo que el maestro ofrece a Zyanya es algo vital, que verás en la segunda parte, y la cárcel está muy bien hecha... no saldrás si no es con los pies por delante.

Preguntas Pendientes

Francisco Martín Vida

- Francisco Martín Vida hace nuevas preguntas sobre HAMPSTEAD, que vuelven a quedar en espera de que algún otro socio las resuelva:

1 HAMPSTEAD: *¿Dónde se puede cambiar el cheque por dinero líquido? ¿tienen alguna utilidad los televisores (el de la casa y el del trabajo)? Las oficinas de Correos y Empleo ¿tienen alguna utilidad real (aunque no sea inmediata)?*

Anuncios

- ¿Tienes alguna cinta perdida en algún rincón? Compro juegos de estrategia o Wargames originales nuevos o viejos, prometo responder. Escribir a:

Jorge Chambró Bris
Catedrático Mercer, 10-1-2
46680 ALGEMESI (Valencia)

- Contactaría con usuarios del PAW y otros creadores de aventuras para intercambiar artículos, trucos, rutinas e incluso crear una aventura. Escribe o llama a:

Javier Díaz Soto
Corazón de María, 46
28002 MADRID
Tel: (91) 416 47 19

- Me gustaría ponerme en contacto con TODOS los miembros del CAAD.

Francisco Martín Vida
Azorín, 3, 3o F
18004 GRANADA
Tel: (958) 25 65 49

- Necesito guiones para hacer aventuras de calidad. Si tienes alguno, mándamelo.

Luis Sánchez Palacios
Santa Brígida, 4
13400 ALMADEN (Ciudad Real)

- ¿Te gustan los wargames? Entonces... ¡Ya somos dos!. Se ha formado un club de adictos a los wargames. Si te consideras uno de ellos no dudes en escribirnos:

Club Estado Mayor
Avda. Generalísimo, 27, 2o -A
45500 TORRIJOS (Toledo)

Compro aventuras de Level 9 y Sierra para Spectrum +2A.

Marc Sanvicens Puig
Enriqueta Paler, 6, 1-1
Figueras
17600 GERONA

Esto es un llamamiento a los programadores de aventuras que quieran ser creadores del más ESPECTACULAR ESPERIMENTO conocido hasta la fecha. Se trata de crear una aventura entre todos los programadores que lo deseen. Los únicos requisitos son saber utilizar el PAW y tener un extraordinario sentido de la aventura. Recuerda que la aventura está en crear la aventura... tienes tiempo hasta el próximo número del CAAD. Si te atreves escribe a:

Alvaro Mangado Cruz
Orvina, 2, 33-6-D
31015 Pamplona (NAVARRA)

COMUNICADO IMPORTANTE

Aquellos que tengan problemas con el diseñador gráfico del PAW pueden dirigir sus dudas, problemas y/o cuestiones a "El que acecha en el Umbral", en la misma dirección que este fanzine.

Suscripción

¿Cómo? ¿Que no tienes la colección completa del CADD? Pues sinceramente, eso es así porque tu no quieres... fijate lo que te has perdido:

CAAD 0

- Comentario de Abracadabra, Post Mortem y La Corona.
- Solución completa a Knight Tyme.
- Comentario de Knigth Orc, Lurking Horror y mindfightedr.
- Noticias, preguntas y respuestas.



CAAD 1

- Instrucciones y primer capítulo del libro juego.
- Informe monográfico sobre la compañía Sierra On-Line.
- Primera parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Solución a la primera parte de Abracadabra.
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.



CAAD 2

- Segundo capítulo del libro-juego.
- Inicio de la sección de Opinión.
- Segunda parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Comentario de Zipi y Zape.
- Solución a la segunda parte de Abracadabra.
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.



CAAD 3

- Tercer capítulo del libro-juego.
- Inicio de la sección dedicada al Rol.
- Opiniones vertidas por los socios.
- Tercera parte de la solución serializada de Rebel Planet.
- Solución completa a Spellbound.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.





CAAD 4

- Cuarto capítulo del libro-juego.
- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol".
- Sección de dudas acerca del Rol "Roleando".
- Cuarta y últim a parte de la solución a Rebel Planet.
- Oferta sde conseguir aventuras exclusivas para los miembros del Club.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Opiniones vertidas por los socios.
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.

CAAD 5

- Quinto capítulo del libro-juego.
- Sección dedicada al Rol "El Mundo del Rol".
- Inicio de la sección dedicada al manejo del PAW.
- Inicio de la sección de dudas sobre el manejo del PAW.
- Oferta de nuevas aventuras para los socios.
- Opiniones vertidas por los socios.
- Informe de estado del Juego por Correo "Libertad o Muerte".
- Preguntas y respuestas, noticias y anuncios.



Los CAAD números 0, 1 y 2 forman la Primera Suscripción, y los números 3, 4 y 5 la Segunda, no pueden conseguirse números sueltos. Si deseas alguna de las dos suscripciones o ambas, debes seguir el mismo proceso que para suscribirte de nuevo, es decir, mandarnos un giro postal o un talón al portador en una carta por valor de 1.000 (mil) pesetas a:

CLUB DE AVENTURAS AD
Apartado de Correos 319
46080 VALENCIA

Si quieres tener la colección del CAAD no debes dejar pasar esta oportunidad. Ten en cuenta que el CAAD es el club más veterano de España, además de ser el que más temas relcionados con la aventura incluye en sus páginas (Aventuras por ordenador, Juegos de Rol, Juegos por Correo, Libro - Juegos...)


raficas
uñol